

PROSPECTOR

instructions



IN THE MAZES OF XOR



LOGOTRON
RECREATION

★ PROSPECTOR GLOSSARY

IN THE MAZES OF XOR

Scanned

by

Thallon



LOGOTRON
RECREATION



Pip



*Dynamite
Dynamitbündel
Paquet de dynamite*



*Balloon
Ballon*



Herb



*Sphere
Kugel
Boule*



*Decoy Balloon
Falscher Ballon
Ballon-piège*

PROSPECTOR ENGLISH GLOSSARY

Adapted and improved from the original game 'Xor' on the CBM 64, Spectrum and Atari ST

Note: Please ensure that the write-protect tab is closed so that the game can save your high scores and construction set mazes to the disk.

Meet the Prospectors

- 1 Herb and Pip are Prospectors- always on the lookout for treasure. Herb's the fat guy with the stripey pullover, and his trusty companion Pip, who is not unrelated to the the Great Reptiles of the Mesozoic Era, is the other one. When they heard about the legendary mazes of Xor, they knew there wouldn't be much treasure around, but it would be a great chance to try the jetpacks they'd recently bought at the local Fishing Shop.

Once inside the mazes, however, the terrible truth soon dawned on them. Unless they collected all the balloons on each level, and got to the exit of each maze, they would never escape alive. Somewhere, somehow, the Xor himself was watching every move, and clocking it up. And Herb and Pip have to beat that clock...

Amiga Loading Instructions

1. Turn the computer off and disconnect all unnecessary peripherals.
2. Switch the computer on and then place the disk in drive (DF0).
3. After a few seconds the workbench will appear. Double-click on the 'Prospector' disk icon marked 'HT'.
4. You will now see a turtle icon labelled 'Prospector'. Double-click on this icon and after a few seconds, the Prospector music will start to play followed by the game.

Making a Backup

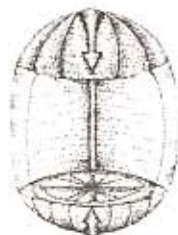
We recommend that you make a backup of your Prospector disk. To do this from the workbench, click the disk icon and select 'Duplicate' from the pull-down menu. For further details refer to your user guide. Only use your working copy to play Prospector - you should keep your original disk in a safe place so that if your backup fails then you can easily make another copy.

Note: It is illegal to copy this game and give any copy to another person. Backup copies are for personal use only!

Multitasking

'Prospector in the mazes of Xor' is capable of multitasking with other programs. This means that you can load and run the game from your workbench whilst running other programs at the same time. You can return to the workbench whenever you require by moving the mouse pointer to the very top of the screen. You can use this in the customary manner to move the screen up or down and you can use the icons in the right hand corner to bring the screen to the front or the back.

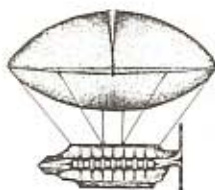
If you wish, you can also put the game on your hard disk. Simply drag the program itself and the accompanying data drawer (XOR_LIB) into the same directory and you're ready to go.



Teleporter
Téléporteur



Exit
Ausgang
Sortie



Zeppelin



Tin Bomb
Bombe



Rock
Fels
Rocher



Map
Karte
Carte

- 1 One idea to make use of the multitasking, would be to switch off or kick out the Prospector music and use 'Sonix' to play your own tune.

Selecting a maze

- 2 After you have entered the manual protection password you will see the title 'XOR's Mazes' and a list of fifteen maze names. These are the legendary labyrinths taken from XOR. There are another two sets of fifteen mazes which can be selected by clicking the left/right arrow icons or by using left or right on either your joystick or the cursor keys. The extra maze sets are the Procyon mazes and the Construction Set mazes. To select a maze you need only double-click on the maze name or change the maze selected with up/down and then press fire.
- 3 Beginners should start on the first maze entitled 'Olaf's Warm Up' on the XOR set of mazes as this is the easiest.

Control Guide

- 4 Control is by joystick or use the cursor keys on the keyboard to move your Prospectors up, down, left or right. To change between your Prospectors, press 'FIRE' on the joystick or 'RETURN' on the keyboard.

Special Functions

- 5 **Music** 'S' key or click on the 'musical note' icon.
Sound FX 'N' key or click on the 'sound wave' icon.
Scrap Music 'F1' key to remove music - this saves memory.
Scrap Sound FX 'F2' key to remove sound fx - this saves memory.

Replay 'R' key or click on the 'circular arrow' icon.
Quit to Workbench 'ESC' or 'F10' key or click on the 'door' icon.
Construction Set 'C' key in the Construction Set Menu.

Playing the Game

The display to the right shows you the number of moves that you have made and below this, the remaining number of balloons that you need to collect. You control the Prospectors 'Herb' and 'Pip' as they negotiate the maze collecting balloons. Once all the balloons have been collected, one of the Prospectors has to make his way to the exit to complete the maze. And all of this has to be done in no more than two thousand moves. If you complete a maze in a fewer number of moves than ever before then the computer will save the number of moves to disk.

Collecting the balloons is not as easy as it sounds, for many obstacles block your way:

Decoy Balloons - these look similar to normal balloons but a nasty thing happens when you touch them.

Power Fields - horizontal or vertical. If you step into them in the correct direction then they will disappear. But if you try to step into them in the wrong direction then they will be just as impenetrable as walls.

Zeppelins - when nothing blocks their path, they have a strong tendency to drift to the left. Warning: Zeppelins can squash you if you get in their way!

1 Rocks - these tumble down when pushed over the edge. Make sure none land on your head!

2 Spheres - these look harmless but once they start rolling there's no stopping them.

3 Maps - there are four pieces of the map, hidden in the maze. Collect a piece and you will see it appear in the box in the top right-hand corner. White dots on the map show the locations of balloons to collect.

4 The Dynamite Pack - if a rock falls on this or a zeppelin collides with it then it explodes. This is very useful for blowing holes in walls but beware that you do not blow up any balloons or you will never complete the maze.

5 Tin Bomb - this bomb moves around like a zeppelin and will also blow up in a different manner if a rock or zeppelin hits it.

6 Teleporter - also known as BMUS (Beam Me Up Scottie!). If you walk into one of these then it will teleport you to another part of the maze. If something is blocking your way though then the teleporter will automatically beam you back.

7 The Exit - the exit is locked until you collect all the balloons. Then it will become unlocked and you can escape.

Replay

- 8 By clicking on the 'circular arrow' icon or by pressing the 'R' key, you will get a replay of your game so far. By pressing 'SHIFT' and 'right' (cursor or joystick)

you can then enter single-step mode. Now, whenever you press 'right', the game will single-step through the replay. To get out of this mode, press 'FIRE'. Once the replay has finished, you can resume the game.

Prospector Construction Set

Prospector has an inbuilt Maze Construction Set so that you can build up to fifteen mazes and save them to disk. To start constructing you must highlight a maze in the Construction Set Menu and press 'C'. In this mode there are two screens. You toggle between them by pressing the spacebar. The first shows you the maze which you can scroll around and have a look at - press **FIRE/RETURN** to place the component selected under the 'spanner' icon. The second is a kit containing all the available components - select a component by placing the 'spanner' icon over the component and pressing **FIRE/RETURN**.

When constructing a maze, always remember these 10 golden rules:

- i) The edges must be made up of wall blocks or empty fields.
- ii) Herb and Pip must be placed in the maze, once and only once.
- iii) There must be at least one exit.
- iv) There must be four, two or no teleporters.

When you've set up your maze, click the door in the bottom right corner (or press 'Q' once only). If anything isn't quite as it should be, the Construction Set will tell you that you've made a mistake. If you do not decide to correct it (by pressing 'Q' once again) then

your construction will be erased.

The End

- 1 When you have finished playing 'Prospector in the mazes of XOR', click on the 'door' icon or press ESC or F10 and the game will be quitted completely.

Important

- 2 Fill in the enclosed Warranty Card and send it off. Do not worry, you're not ordering a washing machine, you're simply registering as a rightful owner of Prospector with Logotron. This entitles you to receive a replacement for a faulty disk if that should be necessary, and who knows, maybe we'll send you something nice one day!

Credits

- 3 Original game design for 'XOR' by Astral software. Published by Logotron Recreation Ltd. Amiga conversion and improvement by Hidden Treasures.
- 4 **Logotron Recreation are:**
Herbie (absolutely no relation to 'Herb'), Wayne, Tony and Irene.
- 5 **Hidden Treasures are:**
Nirto K.Fischer Musician
Erik von Hesse Programmer
Thorsten Meyer Additional Design
Olaf Siemens Special Guest Programmer
Andreas Voigt Graphics Artist

Astral Software are:
Ian Downend Designer
Paul Carruthers Designer

"Many thanks to Astral software for their marvellous support, and to Logotron (they're footing the bill after all), and all the hardworking Amiga programmers."

Copyright subsists in all Logotron software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent without the express written permission of Logotron Ltd.

© Logotron Ltd 1989.

LOGOTRON HEADQUARTERS
DALES BREWERY,
GWYDIR STREET,
CAMBRIDGE.
CB1 2LJ

DEUTSCH

Prospector in the mazes of XOR

Was heißt das denn? Blick in's Lexikon:
Schürfer in den Labyrinth von XOR

- 1 Ein Schürfer, das ist jemand, der nach 'was sucht. In diesem Fall suchen sogar gleich Zwei, nämlich Herb und Pip. Und zwar nach unermesslichen Schätzen, die in den besagten Labyrinth von XOR verborgen sind. Wenn sie genug davon zusammengerafft haben, suchen sie nur noch eins, den Ausgang. Das war's. Alles klar?
Ach ja; Was ist XOR? Der Programmierer weiß Bescheid, es ist ein (jedem Prozessor bekannter) Trick, um Bits umzuschalten. Bloß, was sind dann die Labyrinth von XOR? Keine Ahnung. Das weiß nur Astral Software, die haben das Spiel erfunden und sich den seltsamen Namen ausgedacht.
- 2 Noch was: Was sollst du dabei eigentlich machen? Das Übliche - Herb und Pip haben den Durchblick verloren, und du zeigst ihnen, wo es langgeht.

Das Laden des Spiels

- 3 Von Anfang an. In deiner Verpackung findest du eine Diskette. Also: Amiga einschalten, wenn nötig Kickstart laden, wenn das Workbench-Symbol erscheint besagte Prospector-Diskette einlegen, und schon geht's los. Läuft die Kiste schon, kannst du natürlich statt aus- und einzuschalten auch die bekannten drei Tasten drücken. Nach kurzem Laden erscheint die Workbench. Darauf ein Diskettensymbol namens "Prospector". Dieses bitte Anklicken. In einem Fenster taucht eine Schildkröte auf - auch die anklicken. Und nun kommt der besondere Gag (absolute Anfänger sollten den folgenden Absatz überspringen):

DerGag

"Prospector in the mazes of XOR" ist 100% multi-taskingfähig! Du kannst das Spiel also auch per Startupsequenz aufrufen, vom CLI aus starten, ohne Reset wieder rauskommen, andere tolle Programme gleichzeitig laufen lassen, das Ganze auf Festplatte installieren (hierzu später mehr) usw. usf.

Ganz egal wie, es wird nun geladen. Nach wenigen Sekunden ertönen die ersten Takte des XOR-Songs. Kurz danach siehst du das Titelbild.

Maze-Auswahl

Jetzt geht's wirklich gleich los. Unten steht "XOR's Mazes", darüber fünfzehn Namen. Dies sind sie, die sagenhaften Labyrinth von XOR. Such per Mausclick eins aus (für den Anfang empfehlen wir das Erste), mit Doppelclick wird gestartet. Endlich! Und so einfach! Es geht darum, alle Ballons einzusammeln und dann mit einer Spielfigur, Herb oder Pip, durch die Ausgangstür zu gehen - und schon ist das Level gelöst. Gesteuert wird mit Joystick oder Cursorstasten, der Wechsel zwischen den Figuren erfolgt durch Feuerknopf oder Returntaste. Die Zahl der noch fehlenden Ballons wird rechts unten angezeigt, darüber die Zahl der Züge (Für diese herrlichen Anzeigen haben wir wochenlang geackert und gegrübelt, ich hoffe, du weißt das zu würdigen).

So, du hast Herb schon ein bißchen herumgejagt und weißt nicht weiter? An sich heißt es dann grübeln, in diesem Fall wollen wir mal abrechnen. Rechts unten siehst du eine Tür. Diese anklicken (oder Q oder ESC oder F10 drücken, was grundsätzlich dasselbe bewirkt), und du bist wieder im Labyrinth-Auswahl-Bildschirm.

FACTOR

1 Ein "Maze" auswählen kannst du mit Maus, Joystick oder Cursortasten. Mit rechts/links wird dabei der jeweils nächste/vorherige Mazesatz aktiviert (Geht auch mit Maus mit Hilfe der beiden Pfeilsymbole), denn es gibt neben den 100% originalen "XOR-Mazes" auch noch die "Procyon-Mazes" (öfter mal was Neues) und schließlich die Mazes zum Selbermachen.

Construction-Set

2 Selbermachen? Ja, wir haben ein sogenanntes Construction Set eingebaut. Damit kannst du dir Labyrinth nach eigenem Geschmack bauen. Dies geht so: Den Mazesatz "Construction Set" anwählen (s.o.), Maze anwählen und "C" drücken. Hier gibt es nun zwei Bildschirme, zwischen denen du mit der Leertaste umschalten kannst; erstens einen Ausschnitt aus dem Maze (wie beim Spielen), zweitens einen Baukasten mit allen verfügbaren Elementen. Bewegung wie üblich mit Joystick oder Cursortasten, mit RETURN oder ENTER wählst du ein Teil aus (im Baukasten) oder setzt es ein (im Maze). Dabei gelten folgende Regeln:

- Am Spielfeldrand dürfen nur Wände oder Leerfelder sein.
- Herb und Pip müssen genau einmal da sein.
- Es muß mindestens eine Tür geben.
- Es dürfen vier, zwei oder gar keine Teleporter da sein.

3 Wenn du fertig bist, klicke die bekannte Tür unten rechts an (oder drücke Q...und gehe nicht über Los). Stimmt irgendwas nicht, meckert unser schlaues Programm. Dann kannst du es entweder in Ordnung bringen oder nochmal Q drücken - aber Vorsicht, denn dann wird das Maze in den Startzustand gebracht

und deine Konstruktion geht verloren. Falls du es nicht besonders aufregend findest, selbstgemachte Rätsel zu lösen, kannst du dir ja von Mann/Frau/Freund/Freundin/Kind/Uroma oder so welche zubereiten lassen - oder andere Leute mit Selbstkonstruitem zum Wahnsinn treiben. Das Weitergeben von selbstgemachten Levels sei hiermit ausdrücklich erlaubt, nur das Programm sollte schon jeder selbst haben (Wehe wenn nicht). Besonders geniale Entwürfe könntest du uns auch mal zukommen lassen.

Die Objekte

Nun wieder zum Spielen. Was gibt es denn da so alles? Vieles.

Herb und Pip: die Helden des Spiels. Müssen Ballons sammeln und dann nix wie weg.

Ballons: blau mit goldener Gondel und reichlich vorhanden. Manche sehen etwas anders aus und haben eine unangenehme Eigenschaft - trotzdem sammeln.

Leerfelder: Sehen verschieden aus, aber bewirken alle das Gleiche - gar nichts.

Wände: Sind meist im Weg, können jedoch mit brutaler Gewalt entfernt werden.

Kraftfelder: horizontal und vertikal. Betritt man sie in der richtigen Richtung, verschwinden sie. Andersrum undurchdringlich wie Mauern.

4 **1 Zeppeline:** Sie haben einen starken Drang nach links.

2 Felsen: Sie fallen nach unten. Achtung: Herb und Pip können von Felsen und Zeppelin böse gequetscht werden!

3 Kugeln: Sehen harmlos aus, aber einmal in's Rollen gebracht gibt es kein Halten mehr.

4 Karten: vier Stück pro Maze. Sammle eine ein, und schon erscheint ein Teil des Grundrisses im Kasten oben rechts. Hier kannst du sehen, wo noch Ballons herumfliegen.

5 Das Dynamitbündel: auch bekannt als Fizzer Bomb. Verhält sich zunächst wie ein Felsen. Wenn jedoch ein Fels oder Zeppelin mit genügend Schwung dagegenknallt, explodiert das Ding. Günstig, um Löcher in die Wände zu sprengen; sehr ungünstig, wenn ein Ballon danebenhängt, denn dann ist nichts mehr zu retten und es hilft nur noch der Druck auf ESC (oder Q oder F10 oder Tür anklicken, siehe oben).

6 Die Tin Bomb: "Fällt" nach links und explodiert auch etwas anders, sonst wie Fizzer Bomb.

7 Der Teleporter: oder BMUS (Beam me up Scottie, also "Beam mich rauf, Scottie"). Was der macht, ist ja wohl klar.

8 Zu guter Letzt die Ausgangstür: Sie ist wie gesagt verriegelt und verrammelt, bis alle Ballons eingesammelt sind.

Replay

Das war's an Objekten, aber nicht an Anleitung: einen habe ich noch, und zwar die Replay-Funktion, was soviel wie Wiederholung heißt.

Problem: Du wuselst fleißig in irgendeinem Labyrinth rum, ein Ballon nach dem anderen, alles bestens - plötzlich ist der Ausgang versperrt. Wie konnte Das passieren? Da hilft Replay. Einfach den kreisförmigen Pfeil links neben dem Türsymbol ("Replay-Gadget") anklicken oder "R" drücken, und schon wird der bisherige Ablauf wiederholt. Mit der Return-Taste schaltest du um zwischen dem normalen Replay-Modus (Shift zum Anhalten) und dem Einzelschrittmodus (Cursor oder Joystick rechts für jeden Schritt). Und kannst am Ende sogar weiterspielen (wenn noch was zu retten ist).

Musik

Wie du wahrscheinlich gemerkt hast, gibt es in diesem Spiel Musik und einige Geräuscheffekte. Beides läßt sich getrennt ein- und ausschalten, die Musik durch Anklicken des Notensymbols oder die Taste "S" (wie "muSiK"), die Geräusche durch das Symbol neben der Note oder die Taste "N". Mehr noch, beides läßt sich auch komplett aus dem Amiga werfen, Musik mit F1, Geräusche mit F2. Dieses spart eine Menge Speicherplatz und kann nötig sein, wenn du noch andere Programme laufen hast oder starten willst.

Highscores

Wer geübt hat, schafft ein Maze mit möglichst wenig Zügen. Wenn du für irgendein Maze weniger Züge gebraucht hast, als je zuvor, wird diese neue Min-

destzugzahl im "Maze-Auswahl-Bildschirm" und auch auf Diskette vermerkt. Bei 2000 Zügen ist auf jeden Fall Schluß, mehr gibt's nicht.

Das Ende

- 1 Ist der Mauszeiger ganz oben, erscheint ein Titelfeld. Hiermit kannst du wie üblich den Prospector-Bildschirm runter- und raufschoben oder mit den Symbolen rechts in den Hintergrund und zurück bringen. Um das Spiel endgültig zu beenden, drückst du im Labyrinth-Auswahl-Bildschirm Q oder ESC oder F10 oder klickst die Tür an (wie üblich).

Nun habe ich aber wirklich Alles erklärt. Jetzt bist du dran:

Wichtig!

- 2 Mach eine Kopie der Prospector-Diskette (Workbench, Diskettensymbol anklicken, Duplicate anwählen usw., siehe Handbuch) und lagere das Original an einem sicheren Ort. Von nun an also nur noch mit der Kopie spielen. Diese darfst du nicht weitergeben!
- 3 Füll die beiliegende "Warranty Card" aus, kleb' eine Briefmarke drauf und schick' sie ab. Keine Sorge, du hast damit keine Waschmaschine bestellt, sondern wirst als Prospector-Besitzer bei Logotron registriert (Hiermit sei Datenschutz versprochen). Von nun an kannst du, falls nötig, für defekte Disketten Ersatz bekommen und vielleicht schicken wir dir ja auch mal was Nettes.

Endlich! Nun kommt der Anhang.

Es funktioniert nicht - Was tun?

Fall 1: Es ist dir noch nicht gelungen, Prospector in Gang zu setzen, du hast also noch nie das Titelbild gesehen oder gar gespielt? Nochmal von vorne. Amiga nebst allen Zusatzgeräten ausschalten, Amiga einschalten und dann genau wie bei "Laden des Spiels" beschrieben weitermachen. Wenn es wirklich nicht geht, liegt es entweder an der Diskette oder an deinem Amiga. Also zum Händler gehen und dort ausprobieren. Geht es hier auch nicht, wird er dein "Prospector" umtauschen.

Fall 2: Bisher ging es, plötzlich nicht mehr. Dann ist möglicherweise deine Diskette kaputtgegangen (Die sind manchmal empfindlich, Vorsicht!). Kein Problem - Neue Kopie des Originals machen und fertig. Ist das Original auch kaputt, hast du Pech gehabt... Na ja, wir sind nicht so, wenn du brav deine "Warranty Card" abgeschickt hast, tauscht Logotron es dir um.

Fall 3: Prospector will, aber kann nicht so recht. Dies passiert eigentlich nur, wenn schon andere Programme laufen. Falls nicht genug Speicherplatz da ist, erscheint nur die Meldung "Not enough chip memory". In diesem Fall kann Prospector erst laufen, wenn irgendein anderes Programm beendet wurde.

Multitasking, Installation auf Festplatte usw.

Dieses Kapitel ist für den fortgeschrittenen AmigaUser gedacht, das ist der mit dem leeren Geldbeutel und dem Tisch voller Speichererweiterungen, Festplatten und ähnlichem. Unter uns: Warten auf's lahme Diskettenlaufwerk und Strapazieren der

bekannten drei Tasten sind OUT, mikrosekundenschnelles Laden und Textdesignen mit Musikuntermalung, während im Hintergrund Animationen berechnet werden, ist IN! Leider machte dieser Fortschritt bisher vor Spielen halt: Kaum Eins läuft ohne Diskette, beim Start wird alles andere angehalten und Ausstieg ist nur mit Reset möglich. Noch schlimmer die Sch...dinger, bei denen alle Erweiterungen ABGESCHALTET werden müssen (U4)!!

- 1 Aber es nahen bessere Zeiten: Prospector läßt sich von Festplatte, RamDisk usw. laden. Einfach "Prospector" selbst und die zugehörige Datenschublade "XOR_LIB" in's selbe Verzeichnis kopieren und starten (Natürlich gehen auf RamDisk gespeicherte Highscores flöten). Und Prospector verträgt sich mit den verschiedensten Programmen; wer andere Musik vorzieht, kann sich z.B. von Sonix 'was spielen lassen. Hierzu Prospector-Musik ausschalten und am besten gleich aus dem Speicher werfen. Die Fantasie wird nur vom Speicherplatz begrenzt. Die konstruierten Mazes sind übrigens die "alternative.mazes" in "XOR_LIB"; wer mehrere Levelsätze konstruieren will, kann sie anderswo hinkopieren und dann neue machen.

Zu guter Letzt - Credits

- 2 Dies heißt nicht etwa "Kredite", sondern "Namensnennung" (oder "Ruhmestafel"). Wer hat Prospector verzapft?
- 3 Das Spiel wurde von Astral Software erdacht. Alle Rechte liegen bei Logotron (Im Safe). Die Amiga Version (diese also) wurde erstellt von "Hidden Treasures". Im einzelnen:

Nirto K. Fischer hat die Prospector-Musik komponiert, eingetippt (Dies bedarf besonderer Erwähnung, denn er tat es mit dem Soundtracker; die Abspielroutine wurde von uns korrigiert) und sämtliche Geräusche und Klänge hergestellt.

Erik von Hesse programmierte alle Assembleroutinen, unter anderem das trotz Multitaskingbremse weiche Scrolling (Seka, was sonst).

Thorsten Meyer (das bin ich) schrieb, na ja, schreibt die Anleitung (Nach Lähmung des excellenten Textprogramms Rücksturz zum hausbackenen Produkt - wann schreibt endlich jemand einen brauchbaren Wortprozessor?) und nervte die Anderen durch ständige Änderungswünsche und Verbesserungsvorschläge (die natürlich meist ignoriert wurden. Beispiel: "Spart Speicherplatz!"). Dies nennt sich "Additional Design".

Olaf Siemens (Gaststar!, Vi Freak) schrieb die C-Programme (Aztek) und sorgte damit z.B. für die reibungslose Zusammenarbeit mit dem Betriebssystem.

Andreas Voigt malte die gesamte Grafik (mit DPaint, wie immer) - ein ständiger Kampf gegen die Restriktionen der Programmierer (Waaaas, nur drei Farben im Mauszeiger?).

Vielen Dank an Astral Software für die gute Unterstützung, Logotron sowieso (Die zahlen schließlich), all die fleißigen Amiga-Programmierer,.....

Von Logotron Recreation Ltd. herausgegeben. Logotron Recreation sind Herbie, Wayne, Tony und Irene.

Astral Software sind Ian Downend und Paul Carruthers.

© Logotron Ltd. 1989

FRANÇAIS

Prospecteur dans les labyrinthes de Xor

Adapté du jeu "Xor", conçu pour le CBM 64, le Spectrum et l'Atari ST.

Faisons connaissance avec les prospecteurs

- 1 Herb et Pip sont deux prospecteurs, toujours en quête d'un trésor. Herb est le gros type au pullover à rayures et Pip, son fidèle compagnon, est vaguement apparenté à la famille des grands reptiles de l'ère mésozoïque. Lorsqu'ils ont eu vent des labyrinthes légendaires de Xor, ils ont compris qu'il ne pouvait pas y avoir beaucoup de trésors dans le coin, mais que ce serait une bonne occasion d'essayer les fils qu'ils venaient d'acheter à la magasin de pêche local.
- 2 Une fois dans le labyrinthe toutefois, la terrible vérité s'est imposée à eux. Ils ne parviendraient jamais à sortir vivants s'ils ne réunissaient pas tous les ballons à chaque niveau, et ne trouvaient pas la sortie de chaque labyrinthe. De son côté, d'un lieu caché, le Xor en personne surveille chacun de leurs déplacements et a déclenché le compte à rebours. Herb et Pip doivent faire vite...

Instructions de chargement pour Amiga

- 1 Eteignez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles.
- 2 Allumez l'ordinateur et placez la disquette dans le lecteur.
- 3 Au bout de quelques secondes, le "Workbench" apparaît. Cliquez deux fois sur l'icône "Prospector" de la disquette, marquée "HT".
- 4 Vous verrez alors une icône tortue, marquée

"Prospector". Cliquez deux fois et au bout de quelques secondes, vous entendrez la musique

Prospector qui annonce le jeu.

Remarque: Assurez-vous que la disquette est protégée en écriture, afin que le jeu puisse sauvegarder vos scores élevés et les labyrinthes du jeu de construction sur votre disquette.

Copie de sauvegarde

Nous vous conseillons de faire une copie de sauvegarde de votre disquette prospecteur. Pour pouvoir le faire à partir de "Workbench", cliquez sur l'icône disquette et sélectionnez l'option "Duplicate" dans le menu déroulant. Pour de plus amples détails, consultez le guide de l'utilisateur. Pour jouer avec Prospecteur, n'utilisez que votre copie de travail. Nous vous conseillons de garder votre disquette d'origine dans un endroit sûr, de manière à pouvoir en faire facilement une autre copie si votre sauvegarde échoue.

Remarque: La copie de ce jeu à l'usage de tierces personnes est illégale. Les copies de sauvegarde sont réservées à votre usage personnel.

Fonction Multitâches

"Prospector in the mazes of Xor" peut être utilisé en multitâches avec d'autres programmes. Cela veut dire que vous pouvez charger le jeu et le faire tourner à partir de "Workbench", tout en faisant tourner d'autres programmes. Vous pouvez revenir à "Workbench" dès que nécessaire en amenant le pointeur de la souris tout en haut de l'écran. Vous pouvez également l'utiliser de la manière habituelle pour dérouler l'écran, ou vous servir des icônes de

l'angle droit pour amener l'écran vers l'avant ou l'arrière.

1 Par ailleurs, vous avez également la possibilité de mettre le jeu sur votre disque dur. Contentez-vous de placer le programme lui-même et les tiroirs de données qui l'accompagnent (XOR_LIB) dans le même répertoire et vous pouvez commencer.

2 Une des manières d'utiliser la fonction multitâches consiste par exemple à arrêter ou à supprimer la musique Prospecteur et à vous servir de "Sonix" pour introduire votre propre chanson.

Sélection d'un labyrinthe

3 Une fois que vous aurez entré manuellement le mot de passe de protection, vous verrez apparaître le titre "XOR's Mazes", accompagné de quinze noms de labyrinthes. Il s'agit des labyrinthes légendaires pris dans XOR. Il est possible de sélectionner deux autres jeux de quinze labyrinthes en cliquant sur les icônes-flèches droite-gauche ou en vous déplaçant à droite ou à gauche avec la manette de jeu ou avec le curseur. Les jeux de labyrinthes supplémentaires sont les labyrinthes Procyon et les labyrinthes Jeu de construction. Pour sélectionner un labyrinthe, il vous suffit de cliquer deux fois sur son nom, ou de changer le labyrinthe sélectionné en vous déplaçant avec les touches haut/bas, puis en appuyant sur le bouton de déclenchement.

4 Nous conseillons aux débutants de commencer avec le premier labyrinthe appelé "Olaf's Warm Up", (la préparation d'Olaf), sur la série "XOR's Mazes", dans la mesure où c'est le plus facile.

Guide des commandes

5 Pour faire bouger vos prospecteurs vers le haut, le

bas, la droite ou la gauche, vous pouvez utiliser la manette de jeu ou les curseurs du clavier. Pour passer d'un prospecteur à l'autre, appuyez sur le bouton de tir de la manette de jeu ou sur la touche retour du clavier.

Fonctions spéciales

Musique: touche "S" ou cliquer sur l'icône "note musicale".

Effets sonores: touche "N" ou cliquer sur l'icône "onde sonore".

"Supprimer" musique: clé "F1" pour enlever la musique - cela permet d'économiser de la mémoire.

"Supprimer" effets sonores: touche "F2" pour enlever les effets sonores - cela permet d'économiser de la mémoire.

Rejouer: touche "R" ou cliquer sur l'icône "flèche circulaire".

Sortir à "Workbench": touche "ESC" ou "F10", ou cliquer sur l'icône "porte".

Jeu de construction: touche "C" dans le menu "Construction Set".

Le jeu

L'affichage de droite vous indique le nombre de coups que vous avez faits et en-dessous, vous trouvez le nombre de ballons que vous devez encore réunir. Une fois que tous les ballons ont été rassemblés, un des prospecteurs doit se frayer un chemin jusqu'à la sortie pour finir le labyrinthe. Toutes ces actions doivent être réalisées en moins de deux mille coups. Si vous terminez un labyrinthe en un nombre de coups inférieur à ce qui a été fait jusqu'alors, l'ordinateur sauvegardera le nombre de coups sur le disque.

Il n'est pas aussi facile qu'il pourrait le paraître de

rassembler les ballons, car vous devrez franchir de nombreux obstacles.

1 Ballons-pièges: ils ressemblent à des ballons normaux, mais un problème désagréable survient dès que vous les touchez.

2 Champs énergétiques: ils sont verticaux ou horizontaux; si vous les pénétrez dans le bon sens, ils disparaissent. Mais si vous les prenez dans le mauvais sens, ils resteront aussi infranchissables qu'un mur.

3 Zeppelins: lorsque rien n'entrave leur chemin, ils ont une forte tendance à dévier vers la gauche. Attention: si vous vous mettez en travers de leur voie, les zeppelins risquent de vous écraser.

4 Rochers: si on les pousse par-dessus bord, ils dégringolent; assurez-vous qu'il n'y a pas de terrain fragile au-dessus de votre tête.

5 Boules: elles paraissent innocentes, mais il n'y a pas moyen de les arrêter une fois qu'elles ont commencé à rouler.

6 Cartes: les quatre parties de la carte sont cachées dans le labyrinthe. Si vous en trouvez une, vous la verrez apparaître dans l'encadré, situé dans l'angle supérieur droit. Les points blancs de la carte représentent les endroits où il faut rassembler les ballons.

7 Le paquet de dynamite: si un rocher tombe sur ce paquet ou qu'un zeppelin entre en collision avec lui, il explose. Il est très utile pour percer des trous dans les murs; veillez cependant à ne pas faire exploser de ballons, sinon vous ne terminerez jamais le labyrinthe.

Bombe: cette bombe se déplace comme un zeppelin et elle explose également si un rocher ou un zeppelin vient la heurter.

Téléporteur: également appelé (BMUS). Si en marchant, vous vous heurtez à l'un d'entre eux, il vous transportera à un autre endroit du labyrinthe. Si toutefois, quelque chose se trouve en travers de votre chemin, le téléporteur vous ramènera automatiquement en arrière.

La sortie: la sortie reste fermée tant que vous n'avez pas rassemblé tous les ballons. Elle se débloque alors et vous pouvez vous échapper.

Rejouer

Si vous cliquez sur l'icône "flèche circulaire" ou que vous appuyez sur la touche "R", vous pouvez rejouer votre jeu jusqu'au point où vous étiez arrivé. En appuyant alors sur "SHIFT" et "droite" (curseur ou manette de jeu), vous entrez en mode pas-à-pas. A partir de ce moment, à chaque fois que vous appuyerez sur "droite", vous passerez à l'étape suivante du jeu. Pour sortir de ce mode, appuyez sur le bouton de tir. Une fois que vous avez repassé tout le jeu, vous pouvez poursuivre votre partie.

Jeu de construction de prospecteur

Prospecteur possède un jeu de construction de labyrinthe intégré, qui vous permet d'élaborer jusqu'à quinze labyrinthes, puis de les sauvegarder sur le disque. Pour pouvoir démarrer la construction, vous devez mettre en surbrillance un labyrinthe du menu jeu de construction, puis appuyer sur "C". Dans ce mode, vous disposez de deux écrans; pour passer de l'un à l'autre, il vous suffit d'appuyer sur la barre

1 d'espacement. Sur le premier, vous avez le labyrinthe dans lequel vous pouvez vous déplacer pour l'étudier - appuyez sur bouton de tir/touche de retour pour placer l'élément sélectionné sous l'icône "clef". Le second est un kit qui contient tous les éléments disponibles. Sélectionnez l'élément voulu en plaçant sur lui l'icône "clef", puis appuyez sur le bouton de tir ou la touche de retour. Lorsque vous construisez le labyrinthe, vous devez garder en tête les règles suivantes:

- 2 i) Les bords doivent être faits de blocs de mur ou de champs vides.
- ii) Herb et Pip doivent être mis dans le labyrinthe, une fois et une fois uniquement.
- iii) Il doit y avoir au moins une sortie.
- iv) Il doit y avoir deux ou quatre téléporteurs, ou bien aucun.

3 Lorsque vous avez réalisé votre labyrinthe, cliquez sur la porte située dans l'angle inférieur droit (ou appuyez sur "Q", une fois uniquement). Si tout n'est pas parfait, le jeu de construction vous indiquera que vous avez commis une erreur. Si vous décidez de ne pas la corriger (en appuyant à nouveau sur "Q"), votre construction sera effacée.

La fin

4 Lorsque vous avez fini de jouer "Prospector in the mazes of XOR", cliquez sur l'icône "porte", ou appuyez sur ESC ou F10 afin de quitter complètement le jeu.

Important

5 Remplissez la carte de garantie ci-jointe et renvoyez-la. Ne vous inquiétez pas, il ne s'agit pas d'un bon de commande pour une machine à laver, mais cette carte vous permettra d'être enregistré comme pro-

priétaire officiel de Prospector, auprès de Logotron. Elle vous donne droit au remplacement d'une disquette endommagée et qui sait, vous recevrez peut-être un jour une surprise de notre part!

Conception

Première conception du jeu réalisée pour "XOR" par Astral software.

Sorti par Logotron Recreation Ltd. Conversion pour Amiga et modifications, réalisées par Hidden Treasures.

Les membres de Logotron Recreation sont: Herbie (qui n'a absolument rien à voir avec "Herb"), Wayne, Tony et Irene.

Les membres de Hidden Treasures sont: Nito K. Fischer, musicien Erik von Hesse, programmeur Thorsten Meyer, programmeur Olaf Siemens, programmeur - invité spécial Andreas Voigt, dessinateur

Les membres d'Astral Software sont: Ian Downend, architecture. Paul Carruthers, architecture.

Nous adressons mille remerciements à l'équipe d'Astral software pour son inestimable collaboration, à celle de Logotron (après tout, c'est elle qui paie l'addition), ainsi qu'à tous les programmeurs d'Amiga.

Tous les droits de reproduction s'appliquent aux logiciels, à la documentation et aux créations Logotron. Tous droits réservés. Aucune partie de ce logiciel ne peut être copiée ou communiquée sous quelque forme que ce soit. Ce logiciel est vendu à la condition qu'il ne sera pas loué ou revendu sans la permission écrite préalable de Logotron Ltd.

PROSPECTOR

★
IN THE MAZES OF XOR



LOGOTRON
RECREATION

PROSPECTOR

★
IN THE MAZES OF XOR



LOGOTRON
RECREATION

LOGOTRON LTD, DALES BREWERY, GWYDIR STREET, CAMBRIDGE, CB1 2LJ